

**EVALUASI USER EXPERIENCE PADA  
APLIKASI E-RAPOR MENGGUNAKAN *COGNITIVE WALKTHROUGH*  
(CW), *HEURISTIC EVALUATION* (HE) DAN *USER EXPERIENCE*  
*QUESTIONNAIRE* (UEQ)**

**Oleh:**

**Putu Wiwin Sintya Dewi, NIM 1729101034**

**ABSTRAK**

E-Report dikembangkan berdasarkan web untuk memudahkan dalam menyiapkan laporan penilaian siswa dalam bentuk laporan peringkat, laporan pencapaian kompetensi, dan buku besar. Bahkan banyak sekolah menengah/kejuruan di Bali belum menerapkan aplikasi E-Report. Penerapan teknik *cognitive walkthrough*, *heuristic evaluation*, dan *user experience questionnaire* dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui hasil evaluasi pengalaman pengguna dari aspek efektivitas, efisiensi, kepuasan pengguna, dan rekomendasi untuk perbaikan. Efektivitas dan efisiensi dihitung dengan teknik *cognitive walkthrough*, kepuasan pengguna dengan teknik *user experience questionnaire* dan rekomendasi perbaikan diperoleh dari para ahli yang membahas aspek kegunaan dengan teknik Heuris dan data *Cognitive Walkthrough*. Berdasarkan hasil yang diperoleh dari segi pengguna e-report belum efektif dan efisien, dalam hal kepuasan pengguna responden puas dengan Aplikasi E-Report. Ini karena efektivitas tugas yang memiliki kesalahan dan kegagalan yang sangat besar di salah satu fitur serta kejelasan hasil bahwa kepuasan pengguna yang buruk dapat mempengaruhi waktu pemrosesan. Oleh karena itu, evaluasi *user experience* berdasarkan aspek *usability* dalam E-Report belum memenuhi kriteria untuk produk dengan kegunaan yang baik. Perbaikan dilakukan pada halaman awal, halaman nilai, halaman hasil nilai dengan membuat *wireframe*. Dengan adanya penggalan masalah diantara ketiga sumber tersebut dapat lebih mengoptimalkan daya kebergunaan serta meningkatkan pengalaman pengguna pada Aplikasi E-Rapor.

**Kata kunci** : Aplikasi E-Rapor, *user experience*, *cognitive walkthrough*, *heuristic evaluation*, *user experience questionnaire* (UEQ).

**EVALUATION OF USER EXPERIENCE IN E-REPORT  
APPLICATIONS USING COGNITIVE WALKTHROUGH (CW),  
HEURISTIC EVALUATION (HE) AND USER EXPERIENCE  
QUESTIONNAIRE (UEQ)**

**ABSTRAC**

E-Report is developed based on the web to make it easier in preparing students' assessment reports in the form of rating reports, competency achievement reports, and ledgers. Even many high schools/vocational schools in Bali have not implemented the E-Report application. Implementation of cognitive walkthrough techniques, heuristic evaluation, user experience questionnaire in this research is to find out the results of evaluating user experience from the aspects of effectiveness, efficiency, user satisfaction, and recommendations for improvement. Effectiveness and efficiency are calculated with cognitive walkthrough techniques, user satisfaction with user experience questionnaire techniques and recommendations for improvement, obtained from experts who discuss aspects of usability with Heuristic Evaluation techniques and Cognitive Walkthrough data. Based on the results obtained in terms of users, E-Report has not been effective and efficient in terms of user satisfaction, respondents are satisfied with Applications E-Report. This is because the effectiveness of a task that has a very large error and failure in one of the features as well as the clarity of results that poor user satisfaction can affect processing time. Therefore, evaluation of user experience based on aspects of usability in the E-Report has not met the criteria for products with good usability. Improvements made on the start page, page values, page value results by making a photo frame. So finding problems from these three sources can further optimize usability and improve user experience on E-Report.

**Key word:** E-report cards, user experience, respondents, cognitive walkthroughs, heuristic evaluations, user experience questionnaire (UEQ).